

LTG - Ressources et Artisanats

Légendes des Terres de
Glace



Chasse

L'action de chasser nécessite une compétence de "Chasse" et permet de récupérer des ressources de cuir, de viande et d'os.

Le chasseur doit trouver des pistes de chasse, matérialisées par des plaques de bois qui représentent une empreinte animale. Au verso de cette plaque se trouve les indications suivantes, le numéro de la plaque dans la piste et le nombre de plaque de cette piste (par exemple 2/5).



Le chasseur doit ramasser et apporter à l'orga artisanat toutes les plaques d'une même piste pour se voir offrir en échange un certain nombre de ressources en fonction du niveau de sa compétence.

Chasser à plusieurs chasseurs peut permettre de récupérer plus de ressources sur une même piste de chasse. Tous les chasseurs ayant participé à la chasse doivent se présenter auprès de l'orga artisanat en rendant les plaques de bois de la piste de chasse. Chaque participant pourra récupérer un certain nombre de ressources en fonction du niveau de sa compétence, dans la limite de ce que la piste de chasse peut fournir.

Minage

L'action de miner nécessite la compétence "Minage" et permet de récupérer des ressources d'Or, de Pierre ou de Fer.



Le mineur doit trouver des gisements représentés par des pierres peintes disséminées sur le terrain. Chaque pierre représente une ressource.

Herboristerie

L'action de cueillette nécessite la compétence "Herboriste" et permet de récupérer des plantes dans la nature. Il en existe de nombreux types qui seront représentés par des étiquettes réparties sur tout le terrain. Sur l'étiquette sera écrit les informations suivantes:

- Le nom de la plante
- Des mot-clés associé à la plante



Certaines plantes peuvent servir aux artisans pour fabriquer des objets, si une plante répond aux critères elle aura un mot-clef associé. Par exemple, pour fabriquer de la corde, l'artisan aura besoin de plusieurs plantes avec le mot-clef "Fibre".

Artisanat

Chaque forgeron, alchimiste, runniste et guérisseur, débutent avec un certain nombre de recettes de fabrication déjà connues qui seront fournies individuellement en début de jeu avec votre fiche de personnage. A vous d'explorer les possibilités et de faire des expériences dans le but d'innover et de trouver de nouveaux procédés. N'hésitez pas par exemple à faire du troc de vos recettes.

Pensez à prendre de quoi noter vos différentes découvertes pour ne pas oublier les recettes de fabrication. Bien que l'écriture et la lecture n'existe pas dans ce monde, si vous possédez un petit carnet avec vos recettes, il sera considéré comme votre mémoire.

Alchimie

L'alchimie permet la fabrication de puissante potion ainsi que des poisons mortels. Il existe deux étapes à l'élaboration d'une potion.

La première est de convertir des matériaux brut en réactifs alchimiques. Il vous faudra extraire l'essence même de la ressource, détruisant par ce procédé le matériau de base.

Les réactifs alchimiques sont au nombre de 5, représentés par des couleurs : Rouge, Jaune, Bleu, Vert et Blanc. Il existe de nombreuses combinaisons de réactifs. A partir de n'importe quelle matière première, l'alchimiste pourra obtenir de 1 à 3 réactifs qui seront mélangés dans une fiole.

La seconde étape est de mélanger les différents réactifs dans une recette finale. Elle se doit d'être exacte pour correspondre à une potion. S'il manque un réactif ou qu'il y a un réactif en trop, vous n'obtiendrez pas le même résultat.

Il vous faudra alors écrire l'effet de la potion sur une étiquette à scotcher à votre fiole.

Recherche et Analyse

Il vous est possible de faire des mélanges de réactifs sans recette de fabrication précise dans le seul objectif de trouver quelque chose de nouveau. Il n'y a pour cela rien de plus simple. Après de l'orga Artisanat, faites vos mélanges et dites-lui ce que vous venez de faire ainsi que votre niveau d'alchimiste. Il pourra alors écrire pour vous l'effet de la potion finale.

Si vous souhaitez connaître l'effet de cette potion, il vous faudra analyser son contenu grâce à la compétence "Analyse" ou trouver un cobaye acceptant de l'utiliser.

Artisanat

L'artisanat permet la fabrication d'objets utiles autant aux combattants qu'à la vie de tous les jours.

Il vous suffit pour cela de réunir les composants nécessaires à votre recette de fabrication, et de les apporter à l'orga Artisanat qui vous validera la fabrication.

Recherche

Il n'y a là aucune règle précise de recherche de recette de fabrication. Vous pouvez toujours trouver un autre artisan pour vous apprendre ses connaissances, mais si vous souhaitez chercher vers l'inconnu il n'y a qu'une seule solution, expérimenter, essayer et parfois échouer.

Il vous faudra aller voir l'orga Artisanat, lui décrire ce que vous souhaitez faire, votre objectif, discuter avec lui de comment vous allez essayer de faire. L'orga vous demandera parfois de dépenser des ressources afin d'essayer ce que vous venez de lui décrire. C'est à force d'essayer que vous allez vous rapprocher de la véritable recette de fabrication.

Objets de soins

Il est possible de fabriquer des objets de soins ayant différents effets. Si vous avez la compétence "Apothicaire", vous recevrez la liste des objets de soins et comment les fabriquer. Certains nécessiteront peut-être l'aide d'un alchimiste ou d'un artisan. A vous de leur fournir la méthode de fabrication.

Certaines blessures sont trop rares pour que vous connaissiez directement la méthode de guérison. Il faudra pour cela voir auprès d'alchimistes, d'artisans ou de l'orga Artisanat afin de trouver la meilleure méthode pour guérir votre patient.

Runiste

Il est possible d'appliquer des runes magiques sur des personnes ou des objets. La signification et le fonctionnement des runes est connue seulement des runistes. Cet art puissant est protégé et surveillé.

Il est impossible de cumuler les runes sur un même objet ou sur une même personne. Si cela devait être le cas, l'objet serait détruit ou la personne tomberait dans le coma. Seul un runiste accompli peut retirer une rune d'un objet sans risque.

Les runes peuvent être apposées sur des personnes, des armures, des armes ou de simples objets du quotidien.

L'apposition d'une rune magique demande une intervention divine qui peut être accordée par un sacrifice de ressources nécessaires pour obtenir la faveur des dieux.

Au début du GN, les runnistes auront accès aux significations des runes basiques. Mais connaîtront uniquement les effets magiques déjà appris. Pour découvrir de nouvelles recettes de rune, il faudra trouver quelqu'un pour vous les enseigner.